



XBOX 360®

KINECT™



L'ERA GLACIALE 4
CONTINENTI ALLA DERIVA
GIOCHI POLARI

ACTIVISION



AVVISO Prima di utilizzare il gioco, si consiglia di leggere le istruzioni della console Xbox 360®, il manuale del sensore di KINECT e qualunque altro manuale delle periferiche per informazioni importanti relative alla sicurezza e alla salute. Si consiglia di conservare tutti i manuali come riferimento futuro. Per i manuali degli hardware di ricambio, è possibile visitare la pagina www.xbox.com/support o chiamare il Supporto clienti Xbox.

Per ulteriori informazioni relative alla sicurezza, vedi la terza di copertina.

Importanti avvertenze per la salute relative all'utilizzo dei videogame

Disturbi dovuti alla fotosensibilità

In una percentuale minima di utenti potrebbero insorgere disturbi dovuti all'esposizione ad alcune immagini, inclusi motivi o luci interattivi, contenute nei videogiochi. Anche nei soggetti che in precedenza non hanno mai accusato disturbi di fotosensibilità o epilessia potrebbe celarsi una patologia non diagnosticata in grado di causare attacchi epillettici dovuti alla fotosensibilità durante l'utilizzo di videogiochi.

Tali disturbi possono essere accompagnati da vari sintomi, inclusi vertigini, visione alterata, spasmi al volto o agli occhi, spasmi o tremori alle braccia o alle gambe, senso di disorientamento, confusione o perdita temporanea dei sensi. Le convulsioni o la perdita dei sensi provocate dagli attacchi possono causare conseguenze dovute a cadute o all'impatto contro gli oggetti circostanti.

In presenza di uno qualsiasi di questi sintomi, interrompere immediatamente l'utilizzo del videogioco e consultare un medico. Poiché i bambini e gli adolescenti sono più soggetti a questo tipo di attacchi rispetto agli adulti, i genitori dovrebbero osservare o farsi descrivere direttamente l'eventuale insorgenza dei sintomi sopra indicati. È possibile ridurre il rischio di attacchi epillettici dovuti alla fotosensibilità adottando le seguenti precauzioni: sedersi lontano dallo schermo; utilizzare uno schermo di dimensioni inferiori; giocare in una stanza ben illuminata; evitare di giocare quando si è stanchi o affaticati.

Se nell'ambito familiare si sono verificati in precedenza casi di fotosensibilità o epilessia, consultare un medico prima di utilizzare il gioco.

L'ERA GLACIALE 4

CONTINENTI ALLA DERIVA

GIOCHI POLARI

CONNESIONE A XBOX LIVE	04
COME OTTENERE INFORMAZIONI SU KINECT	04
INTRODUZIONE	05
MENU PRINCIPALE	05
EVENTI, PERSONAGGI E COMANDI	05
SERVIZIO DI ASSISTENZA	11
ACCORDO DI LICENZA DEL PRODOTTO	12
GIOCA CON KINECT IN MODO SICURO	14

Xbox LIVE

Xbox LIVE® è il servizio di intrattenimento e giochi online per Xbox 360®. È sufficiente connettere la console al servizio Internet a banda larga e partecipare gratuitamente. È possibile scaricare demo gratuite dei giochi e ottenere accesso immediato ai film HD (venduti separatamente). Con KINECT, puoi controllare i film HD con un cenno della mano. Passa all'abbonamento Xbox LIVE Gold per giocare online con gli amici in tutto il mondo e altro. Xbox LIVE è la tua connessione ad altri giochi, intrattenimento e divertimento. Per ulteriori informazioni, visita la pagina www.xbox.com/live.

Connessione

Per poter usare Xbox LIVE, è necessario collegare la console Xbox 360 a una connessione Internet a banda larga e iscriversi al servizio Xbox LIVE. Per stabilire se Xbox LIVE è disponibile nel paese in cui vivi e per ulteriori informazioni sulla connessione a Xbox LIVE, vai su www.xbox.com/live/countries.

Impostazioni Familiari

Questi strumenti flessibili e di facile utilizzo consentono a genitori e tutori di decidere a quali giochi possono accedere i giocatori più giovani sulla base dei contenuti. I genitori possono impedire l'accesso a contenuti non adatti ai minori. È possibile decidere il modo in cui ogni membro della famiglia può interagire con altri utenti online grazie al servizio LIVE. Si può persino decidere il tempo massimo da dedicare al gioco. Per ulteriori informazioni, visita il sito Web www.xbox.com/familysettings.

Come ottenere informazioni su KINECT

Ulteriori informazioni su Xbox.com

Per ottenere ulteriori informazioni su KINECT, incluse le esercitazioni, visita la pagina www.xbox.com/support.

INTRODUZIONE

Quando il branco di Manny e la ciurma dei pirati di Capitan Sbudella scoprono un tesoro nascosto, c'è solo un modo per decidere a chi spetta: una sfida! Scendi da che parte stare e competi in una serie di eventi per determinare chi porterà a casa il preistorico bottino!

MENU PRINCIPALE

Continua storia: continua la storia dall'ultimo evento completato.

Nuova storia: scegli la tua squadra e segui la storia. Competi negli eventi per determinare il vincitore.

Torneo: gioca a tutti gli eventi contro un amico in una competizione a turni.

Gioco libero: gioca ai tuoi eventi preferiti, uno alla volta. Le classifiche ti permetteranno di confrontare i tuoi punteggi con quelli dei tuoi amici.

Opzioni: seleziona la lingua, regola le impostazioni o leggi i riconoscimenti.

EVENTI, PERSONAGGI E COMANDI

BOB CHE SPACCA



Branco: Manny

Pirati: Capitan Sbudella

Obiettivo: punteggio più alto

Bonus ghiande: punti

Istruzioni: distruggi i bersagli e le colonne di ghiaccio, raccogliendo nel contempo ghiande ed evitando i muri di ghiaccio degli avversari. Vai più veloce per ottenere punti extra.

COMANDI:

Inclinati a sinistra/destra: sterza a sinistra/destra

Accovacciati: accelera

SALTA TRA I GHIACCI



Branco: Diego

Pirati: Shira

Obiettivo: tempo inferiore

Bonus ghiande: tempo

Istruzioni: corri, salta e scivola in un percorso a ostacoli, evitando pericoli come l'acqua gelata e le reti di cocchi oscillanti.

COMANDI:

Corri sul posto: corri in avanti

Salta: salta

Accovacciati: scivola lungo le rampe ghiacciate

Fermati: porta le braccia davanti a te; tieni le braccia tese in avanti per fare un passo indietro

COCCOFIONDA



Branco: Pesca

Pirati: Gura

Obiettivo: punteggio più alto

Bonus ghiande: punti

Istruzioni: carica i cocchi e mira ai bersagli in questa prova di precisione. I bersagli verdi sono più vicini e più facili da colpire, quindi valgono di meno, mentre i difficili bersagli rossi, più lontani, valgono più punti.

COMANDI:

Afferra la fune: braccia tese in avanti

Regola la potenza di tiro: porta le mani indietro verso il petto

Inclinati a sinistra/destra: mira a sinistra/destra

Fuoco: spingi in alto le braccia

SUPER SLALOM



Branco: nonna

Pirati: Gandalhì

Obiettivo: tempo inferiore

Bonus ghiande: tempo

Istruzioni: è una discesa lungo il fianco della montagna innevata! Supera le porte cercando di raggiungere il traguardo il più in fretta possibile. Riceverai una penalità saltando le porte e un bonus colpendo tutte le porte di un gruppo.

COMANDI:

Inclinati a sinistra/destra: sterza a sinistra/destra

Muovi avanti e indietro le braccia flesse: accelera

SCRAT CANNONE



Branco: Ellie/Scrat

Pirati: Flynn/Scrat

Obiettivo: punteggio più alto

Bonus ghiande: punti

Istruzioni: in questa prova, lancerai Scrat dalla nave dei pirati per vedere quanto lontano può arrivare! Fai del tuo meglio per fargli raggiungere il traguardo. Carica il cannone, prendi il controllo di Scrat e guidalo da un trampolino all'altro. Riuscirai a portarlo a destinazione?

COMANDI:

Per caricare

Pompa (come una bicicletta): aumenta la potenza di lancio

In aria

Sbatti le braccia: spinta

Inclinati a sinistra/destra: sterza a sinistra/destra

Accovacciati: scendi in picchiata

CURLING



Branco: Sid

Pirati: Sguincio

Obiettivo: punteggio più alto

Bonus ghiande: punti

Istruzioni: i giocatori faranno a turno in questa prova d'abilità, cercando di portare i loro gusci al centro del bersaglio. Raccogliere le ghiande farà aumentare leggermente il punteggio, ma i punteggi migliori si otterranno collocando i gusci sul bersaglio. I punteggi variano nel corso della partita perché i gusci possono essere colpiti e spostati. Valgono solo le posizioni dopo il lancio dell'ultimo guscio.

COMANDI:

Prima di lanciare la tartaruga

Inclinati a sinistra/destra: mira a sinistra/destra

Oscilla le braccia in avanti (veloce): fai scivolare il guscio

Oscilla le braccia indietro (piano): regola la potenza

Dopo aver lanciato la tartaruga

Inclinati a sinistra/destra: sterza a sinistra/destra

ROMPIGHIACCIO



Branco: Diego

Pirati: Shira

Obiettivo: tempo inferiore

Bonus ghiande: tempo/potenza distruttiva

Istruzioni: in questa gara di velocità verticale, i concorrenti dovranno aprirsi la strada nella caverna ghiacciata per raggiungere il fondo il più in fretta possibile. Corri a sinistra e a destra per trovare i punti deboli nel ghiaccio, evitando ostacoli mobili come le palle di neve rotolanti e facendo attenzione al pavimento scivoloso.

COMANDI:

Inclinati a sinistra/destra: corri a sinistra/destra **Salta:** salta

SALTO CON STILE



Brancos: Sid

Pirati: Sguincio

Obiettivo: punteggio più alto

Bonus ghiande: punti

Istruzioni: questo evento è fatto di lunghi salti e acrobazie. Acceleri il più possibile muovendo le braccia, salta per un decollo perfetto ed esibisciti in pose mozzafiato durante il volo per fare il maggior numero di acrobazie. Copia le pose mostrate per fare belle acrobazie, ma attenzione ad atterrare nella giusta posizione o sarà tutto inutile. Ottieni punteggi elevati copiando le pose al meglio delle tue possibilità.

COMANDI:

Muovi avanti e indietro le braccia flesse: accelera

Accovacciati: mantieni la velocità **Salta:** salta

Muovi il corpo: copia le pose

GIÙ DAL TUNNEL



Brancos: Ellie

Pirati: Capitan Sbudella

Obiettivo: tempo inferiore

Bonus ghiande: tempo

Istruzioni: qui conta solo la velocità. Le squadre faranno a turno per percorrere la caverna ghiacciata cercando di raggiungere il traguardo per primi. Colpire i mucchi di neve ti rallenterà, ma sono presenti frecce velocità per darti una piccola spinta.

COMANDI:

Inclinati a sinistra/destra: sterza a sinistra/destra

Accovacciati: accelera

IDRAULICO PREISTORICO



Branco: Scrat

Obiettivo: tempo superiore

Pirati: Scrat

Bonus ghiande: tempo

Istruzioni: la sfortuna di Scrat colpisce ancora. Gli manca poco per raggiungere il premio, ma è in pericolo perché il muro di ghiaccio si sta rompendo! Scopri quanto a lungo farai resistere Scrat aiutandolo a tappare le perdite non appena appariranno.

COMANDI:

Inclinati a sinistra/destra: muovi Scrat a sinistra/destra

Muovi le mani: copri le perdite

SERVIZIO CLIENTI ITALIA

<http://activision-it.custhelp.com>

La nostra sezione di assistenza clienti online contiene le ultime informazioni, inclusi i collegamenti agli aggiornamenti scaricabili gratuitamente. Poiché aggiorniamo le pagine di assistenza quotidianamente, ti consigliamo di ricercare qui la soluzione al tuo problema. Accedi alla sezione Risposte e seleziona piattaforma e gioco per visualizzare le domande più frequenti. Se non trovi l'informazione desiderata, prova a usare una parola chiave.

Assistenza telefonica e via e-mail

Consulta il sito web per ottenere le informazioni più aggiornate sui contatti e sugli orari d'apertura relativi al tuo paese e alla tua lingua. Forniamo esclusivamente assistenza tecnica; non forniamo suggerimenti, codici e trucchi.

Nota: Ti preghiamo di non restituire il gioco direttamente ad Activision senza prima aver contattato il servizio clienti. In linea con le nostre direttive, la restituzione del gioco e l'eventuale rimborso devono essere gestiti direttamente con il rivenditore o con il sito online dove hai effettuato l'acquisto.

E-mail : <http://activision-it.custhelp.com>

Telefono : 02 4032 6777 (le chiamate sono soggette alle tariffe locali applicabili)

Orario : Da lunedì a venerdì dalle 10.00 alle 20.00

MIT2011.08

LICENZA D'USO DEL PRODOTTO

IMPORTANTE - LEGGERE CON ATTENZIONE: L'UTILIZZO DI QUESTO PRODOTTO È SOGGETTO AI TERMINI DI LICENZA INDICATI DI SEGUITO. LA DEFINIZIONE 'PRODOTTO' INCLUDE IL SOFTWARE, IL SUO SUPPORTO, OGNI MATERIALE STAMPATO E LA DOCUMENTAZIONE ON-LINE O ELETTRONICA, COME PURE TUTTE LE COPIE E I LAVORI DERIVATI DI QUESTO SOFTWARE E DEI SUOI MATERIALI. APRENDO LA CONFEZIONE E/O USANDO IL PRODOTTO ACCETTATE I TERMINI DI QUESTA LICENZA CON ACTIVISION PUBLISHING, INC. ('ACTIVISION').

LICENZA D'USO LIMITATA. Activision vi concede il diritto limitato, non esclusivo e non trasferibile di utilizzare una copia di questo prodotto soltanto ed esclusivamente per il vostro uso personale. Tutti i diritti non presi in considerazione in questa licenza d'uso rimangono di esclusiva proprietà di Activision, Inc. Questo prodotto vi è concesso in licenza, non vi è venduto. Questa licenza non vi concede alcun diritto di proprietà del prodotto e non può essere utilizzata per cedere un qualsiasi diritto sullo stesso.

POSSESSO. Tutti i diritti di possesso e intellettuali di questo prodotto, le sue parti e di tutte le sue copie (inclusi, ma non solo, i titoli, il codice, i temi, gli oggetti, i personaggi e i loro nomi, la storia, i dialoghi, le singole frasi, le traduzioni, le ambientazioni, i concetti, la realizzazione artistica, l'animazione, il sonoro, le musiche, gli effetti audio-video, i metodi operativi, i diritti morali e la documentazione allegata nel prodotto) sono di proprietà di Activision o dei suoi licenziatari. Questo prodotto è protetto dalle leggi sul copyright degli Stati Uniti, dai trattati internazionali sul copyright e da convenzioni e altre leggi. Questo prodotto contiene materiale concesso su licenza e i licenziatari di questo potrebbero far valere i propri diritti nel caso di una qualsiasi violazione di questo accordo.

È VIETATO:

- L'utilizzo di questo programma o di una sua parte per uso commerciale, incluso ma non limitato all'uso in un cyber cafe, un centro di giochi per computer o altri esercizi del genere. Activision può offrire una licenza di tipo diverso per consentirvi di usare questo prodotto a fini commerciali: consultate più avanti le informazioni di contatto.
- La vendita, l'affitto, il prestito, la concessione in licenza, la distribuzione o qualsiasi altro metodo di distribuzione del prodotto, in assenza di un preventivo consenso scritto di Activision.
- Decodificare il prodotto, il codice sorgente, modificare, decompilare, disassemblare o creare prodotti suoi derivati, in tutto o in parte.
- Rimuovere, disabilitare o eliminare qualsiasi informazione o marchio di copyright si trovi nel prodotto o in quanto allegato.
- Esportare o riesportare questo prodotto o qualsiasi sua copia o adattamento in violazione di qualsiasi legge o regolamento esistente.

TERMINÉ. Senza alcun obbligo da parte di Activision questa licenza d'uso terminerà automaticamente se non rispetterete in toto i suoi dettami. In questo caso dovrete distruggere immediatamente tutte le copie del prodotto in vostro possesso e tutto il materiale che lo accompagna.

INGIUNZIONE. Dal momento che Activision sarebbe irreparabilmente danneggiata se i termini di questa licenza non venissero imposti, accettate che Activision potrà, a sua completa discrezione, applicare i rimedi considerati necessari per garantire il rispetto di questo accordo; oltre a questi rimedi Activision potrebbe intraprendere altre azioni, variabili da giurisdizione a giurisdizione.

INDENNITÀ. Voi accettate di indennizzare, difendere e sostenere Activision, i suoi partner, affiliati, contraenti, direttori, impiegati e agenti per tutti i danni, le perdite e le spese che potrebbero derivare direttamente o indirettamente da vostri atti o omissione di atti nell'uso del prodotto secondo i termini di questa licenza.

ALTRE CONSTATAZIONI. Quest'accordo rappresenta la licenza d'uso finale tra le due parti e rende nullo qualsiasi altro accordo esistente in precedenza tra di esse. Può essere emendato solo con una scrittura controfirmata da entrambe le parti. Se un qualsiasi termine di questa licenza risulta impraticabile per qualunque motivo, esso verrà modificato solo qual tanto che basta per renderlo eseguibile, senza per questo influenzare tutte le altre norme di licenza. Quest'accordo viene costituito sotto la legge della California, che si applica agli accordi tra residenti in California ed è valida in California, eccezion fatta per quanto regolamentato dalle leggi federali. Voi riconoscete la giurisdizione esclusiva per qualsiasi controversia alle corti statali e federali di Los Angeles, California.

LACO.IT.2011.11



Gioca con KINECT in modo sicuro

Verificare di disporre di spazio sufficiente per potersi muovere liberamente durante il gioco. Giocare in KINECT può richiedere vari tipi di movimento. Accertarsi di non colpire, urtare o inciampare in altri giocatori, spettatori, animali domestici, mobili o altri oggetti durante il gioco. Se si rimane in piedi o ci si sposta durante il gioco, è necessario avere una posizione stabile.

Prima di giocare: Guardare in ogni direzione (destra, sinistra, avanti, indietro, in basso e in alto) per individuare eventuali ostacoli che possono intralciare i movimenti. Accertarsi che l'area di gioco si trovi a una distanza sufficiente da finestre, pareti, scale e così via. Verificare che non vi siano oggetti, ad esempio giocattoli, mobili e tappeti, bambini o animali domestici in cui si possa inciampare. Se necessario, allontanare persone o cose dall'area di gioco. Nel valutare l'area di gioco, non dimenticare di verificare l'eventuale presenza di lampadari, ventilatori o altri oggetti appesi al soffitto.

Durante il gioco: Rimanere a una distanza sufficiente dal televisore per evitare il contatto. Mantenere una distanza adeguata da altri giocatori, spettatori e animali domestici. Tale distanza può variare a seconda del gioco, pertanto considerare la modalità di gioco per determinare la distanza da tenere. Prestare attenzione a oggetti o persone con cui è possibile scontrarsi; la posizione di cose o persone può cambiare durante il gioco, pertanto occorre fare sempre attenzione all'ambiente circostante.

Verificare di mantenere sempre una posizione stabile durante il gioco. Scegliere un'area di gioco con pavimento in piano e un'aderenza sufficiente per le attività di gioco e assicurarsi di indossare scarpe adeguate (evitare tacchi alti, infradito ecc.) oppure giocare a piedi nudi, a seconda delle esigenze di gioco.

Prima di consentire ai bambini di utilizzare KINECT: Definire la modalità di utilizzo di KINECT per ogni bambino e stabilire se è necessaria la supervisione di un adulto durante queste attività. Se si consente ai bambini di utilizzare KINECT senza supervisione, accertarsi di indicare tutte le informazioni e le istruzioni rilevanti relative alla sicurezza e alla salute. **Verificare che i bambini che utilizzano KINECT giochino in sicurezza** ed entro i limiti stabiliti e che abbiano compreso l'utilizzo corretto del sistema.

Per ridurre al minimo l'affaticamento degli occhi dovuto al riflesso: Posizionarsi a una distanza adeguata dal monitor o dal televisore e dal sensore di KINECT; collocare il monitor o il televisore e il sensore KINECT lontano da fonti di luce che possono produrre riflessi oppure controllare il livello della luce mediante tende o avvolgibili; scegliere una luce naturale confortevole che riduca al minimo i riflessi e l'affaticamento della vista e aumenti contrasto e luminosità; regolare la luminosità e il contrasto del monitor o del televisore.

Evitare di affaticarsi troppo. Il gioco in KINECT può richiedere diversi livelli di attività fisica. Consultare un medico prima di utilizzare KINECT se si è affetti da condizioni o patologie che influiscono sulla possibilità di eseguire attività fisiche in sicurezza o nei seguenti casi: in caso di gravidanza; in caso di problemi cardiaci, respiratori, alla schiena, alle articolazioni o altre patologie ortopediche; in caso di ipertensione arteriosa o difficoltà ad eseguire attività fisiche; in caso sia stata prescritta la limitazione dell'attività fisica. Consultare il medico prima di iniziare qualsiasi ciclo di esercizi o regime di fitness che preveda l'utilizzo di KINECT. Non giocare sotto l'effetto di sostanze alcoliche o stupefacenti e verificare che l'equilibrio e le capacità fisiche siano sufficienti per qualsiasi movimento richiesto durante il gioco.

Interrompere l'attività e riposarsi se i muscoli, le articolazioni o gli occhi sono stanchi o dolenti. Se si avverte stanchezza eccessiva, nausea, mancanza di fiato, difficoltà di respiro, vertigine, disagio o dolore, INTERROMPERE IMMEDIATAMENTE L'UTILIZZO e consultare un medico.

Per ulteriori informazioni, consultare la Guida per giocare in modo corretto all'indirizzo www.xbox.com.



activision.com



Activision Blizzard Italia, Corso Sempione 221, 20025 Legnano (MI), Italy

L'ERA GLACIALE™ 4 CONTINENTI ALLA DERIVA & © 2012 Twentieth Century Fox Film Corporation. Tutti i diritti riservati.
© 2012 Activision Publishing, Inc. Activision è un marchio registrato di Activision Publishing, Inc. Tutti i diritti riservati.
Tutti gli altri marchi e nomi di marchio appartengono ai rispettivi proprietari.

KINECT, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE e i logo Xbox sono marchi di fabbrica
del gruppo di società Microsoft e sono concessi in licenza da Microsoft.

76924226IT